

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu media pembelajaran dan pengembangan sikap. Selain itu pendidikan juga sebagai sarana media sosial dan tempat para peserta didik bersosialisasi. Dalam proses pendidikan, sudah kita ketahui yang paling sulit adalah mendisiplinkan anak untuk belajar, kebanyakan anak mau belajar disaat mau ada ulangan harian maupun ulangan umum. Bahkan anak malas belajar dan akan berbuat hal apa saja agar dalam ulangan dia bisa mengerjakan soal, termasuk mencontek. Dalam mendidik disiplin belajar mempunyai peran yang dapat mempengaruhi, mendorong, mengendalikan, membina, dan membentuk perilaku-perilaku tertentu sesuai dengan nilai-nilai yang ditanamkan, diajarkan dan diteladankan. Permasalahan ini juga terjadi pada siswa MA Manzilul Ulum Kudus, Khususnya anak kelas X ini diketahui dari tugas-tugas yang diberikan pada siswa maupun saat guru menjelaskan pelajaran di kelas. Rata-rata mereka kurang mendengarkan dan mencatat apa yang bapak/ibu guru jelaskan, dan masih banyak anak disekolahan ini yang kurang antusias saat pelajaran dikelas berlangsung, serta kurang semangat dalam belajar dan suka gaduh sendiri saat pelajaran dikelas berlangsung.

Kedisiplinan belajar sangat penting untuk meraih prestasi pra remaja bahkan dari usia anak-anak ke usia remaja, terutama untuk memotivasi siswa agar dapat mendisiplinkan diri dalam melaksanakan tugas-tugas sekolah baik secara perorangan maupun kelompok. Disamping itu bermanfaat pula sebagai

pengendalian diri siswa dan dapat menyenangkan, menerima peraturan maupun kebijakan yang dibuat oleh sekolah.

Suryadi (2006:70) menjelaskan kedisiplinan adalah suatu system pengendalian yang diterapkan oleh pendidik terhadap anak didik agar mereka dapat berfungsi dimasyarakat, dan kedisiplinan merupakan proses yang diperlukan agar seseorang dapat menyesuaikan dirinya. Sedangkan belajar menurut Slameto (2010:2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan belajar adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tngkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Rendahnya kedisiplinan belajar menjadikan petunjuk kurang tegasnya dalam memeberikan sanksi sesuai dengan peraturan yang ada, yang telah dibuat dalam tata tertib sekolah dan kurang pedulinya antara guru yang satu dengan yang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap guru BK ibu Luchi Ambarwati pada tanggal 1 dan 10 Agustus 2017 di MA Manzilul Ulum Kudus, masih ada siswa yang kedisiplinan belajarnya rendah. Hal tersebut Nampak pada: (1) siswa kurang bisa mengatur jadwal belajar dengan baik (2) siswa mengikuti pelajaran dengan kurang tertib (3) siswa kurang aktif dalam mencatat bahan bacaan secara rapi (4) siswa belum bisa membangun motivasi diri (5) siswa sering tidak tepat waktu dalam masuk kelas (6) siswa masih kurang disipin dalam mengerjakan tugas yang diberikan. (7) siswa belajarnya kurang

dengan penuh percaya diri (8) siswa kurang memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai tujuan belajar (9) siswa kurang tertib dalam mengikuti pembelajaran (10) siswa kurang tepat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa adalah melalui bimbingan dan konseling yang ada di sekolah. Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan yang tepat untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa.

Menurut Sukardi (2000:48) dalam layanan tersebut siswa diajak bersama-sama untuk mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok.

Bimbingan kelompok dapat membantu menyelesaikan masalah dalam berbagai bidang seperti bidang pribadi, karir, sosial, dan belajar. Pemecahan masalahnya dilakukan dengan berdiskusi dan keputusan akan dikembalikan pada siswa itu sendiri. Selama ini proses dalam bimbingan kelompok memiliki berbagai macam teknik, salah satunya yaitu teknik permainan simulasi.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi merupakan salah satu bentuk layanan praktis, relative sederhana, tetapi juga dapat mendukung mewujudkan pembelajaran yang nyata bagi siswa.

Menurut Hamalik (2002:196) teknik permainan simulasi digunakan dalam semua item pengajaran, terutama dalam desain instruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku.

Dalam teknik ini siswa nanti akan melaksanakan permainan simulasi agar dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa berbuat sesuatu dengan cara menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Latihan-latihan dalam bentuk permainan simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan menerapkan teknik permainan simulasi ini siswa mampu menjadi individu yang mandiri, dan mampu menolong dirinya sendiri saat ini dan dimasa yang akan datang.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengangkat tema yang berjudul Meningkatkan Kedisiplinan belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan simulasi Pada Siswa kelas X MA Manzilul Ulum Kudus Tahun pelajaran 2017/2018.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana melaksanakan layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik permainan Simulasi dalam meningkatkan kedisiplinan belajar pada siswa kelas X Ma Manzilul Ulum Kudus?
2. Apakah Kedisiplinan belajar dapat ditingkatkan melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik permainan Simulasi pada siswa kelas X Ma Manzilul Ulum Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian di atas yang berbunyi Meningkatkan Kedisiplinan Belajar pada melalui Layanan bimbingan Kelompok dengan teknik permainan Simulasi pada siswa kelas X Ma Manzilul Ulum Tahun Ajaran 2017 maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik permainan Simulasi dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar pada siswa kelas X Ma Manzilul Ulum Kudus.
2. Meningkatkan Kedisiplinan Belajar melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik permainan simulasi pada siswa kelas X Ma Manzilul Ulum Kudus.

1.4 Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian diharapkan hasilnya dapat berguna bagi pihak terkait, baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas dan memperdalam ilmu pengetahuan dan pengembangan penelitian tentang layanan bimbingan dan konseling sebagai bahan referensi untuk penelitian mengenai meningkatkan kedisiplinan belajar.

1.4.2 kegunaan Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan yang mendukung dalam memberikan sarana dan prasarana saat pelaksanaan pelayanan bimbingan konseling di Sekolah.

2. Bagi Pembimbing (BK)

Layanan bimbingan Kelompok tidak hanya dijadikan sebagai panduan atau acuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kedisiplinan belajar dalam melaksanakan tugasnya, namun juga dapat menangani permasalahan yang lain.

3. Bagi Siswa

Siswa terbantu dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar melalui Layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi.

4. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman praktis dalam mempraktekkan teori-teori tentang Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik permainan simulasi dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Judul penelitian ini adalah Meningkatkan kedisiplinan belajar melalui Layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi pada siswa kelas X Ma Manzilul Ulum Kudus. Oleh karena itu yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah Kedisiplinan Belajar dan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik permainan simulasi.

1.6 Definisi Operasional

Permasalahan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kedisiplinan belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi. Adapun definisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

Layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan Teknik permainan simulasi merupakan upaya bantuan yang diberikan kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu yang diintegrasikan dengan Teknik permainan simulasi. Peneliti menerapkan Teknik permainan simulasi pada tahap inti kegiatan bimbingan kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok berlangsung dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Selain itu ada empat tahap dalam bimbingan kelompok yang harus dilalui dalam pelaksanaannya yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan, dan tahap pengakhiran.

Teknik permainan simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Dimana dalam pembelajaran selain juga menggunakan materi juga menggunakan praktek. Peneliti nantinya akan memberikan materi yang berisi informasi tentang kedisiplinan belajar. Setelah siswa memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan materi kedisiplinan belajar, siswa nantinya akan mempraktekannya secara langsung agar bisa dijadikan motivasi bagi peserta didik dan melatih kemampuan yang ada di dalam diri individu terutama yang berkaitan dengan kedisiplinannya sehingga nantinya kedisiplinan

belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan yang optimal. Teknik permainan simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya.

Sesuai dengan penelitian yang berjudul meningkatkan kedisiplinan belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi, peneliti menerapkan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kedisiplinan belajar. Bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kedisiplinan belajar dalam pembelajaran siswa meliputi, dapat mempermudah dalam proses belajar, meningkatkan prestas, mempermudah dalam memahami pelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kedisiplinan belajar. Dalam layanan ini siswa kelas X MA Manzilul Ulum Kudus tahun ajaran 2017/2018 yang kedisiplinan belajarnya kurang perlu ditingkatkan, peneliti akan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi. Layanan bimbingan kelompok dengan dilaksanakan melalui 2 siklus setiap siklus 3 kali pertemuan.

